

(19) 日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号

特開2003-964

(P2003-964A)

(43) 公開日 平成15年1月7日 (2003.1.7)

| (51) Int.Cl. ⁷ | 識別記号 | F I | テマコード* (参考) |
|---------------------------|------|---------------|-------------|
| A 6 3 H 33/30 | | A 6 3 H 33/30 | D 2 C 1 5 0 |
| H 0 4 M 1/00 | | H 0 4 M 1/00 | K 5 K 0 2 7 |
| | | | R 5 K 0 6 7 |
| H 0 4 Q 7/38 | | H 0 4 B 7/26 | 1 0 9 H |

審査請求 未請求 請求項の数 9 O L (全 12 頁)

(21) 出願番号 特願2001-190661 (P2001-190661)

(22) 出願日 平成13年6月25日 (2001.6.25)

(71) 出願人 000134394

株式会社トイボックス

東京都台東区寿4丁目16番9号

(72) 発明者 村崎 ▲けい▼一

東京都台東区寿4丁目16番9号 株式会社
トイボックス内

(74) 代理人 100092646

弁理士 水野 清

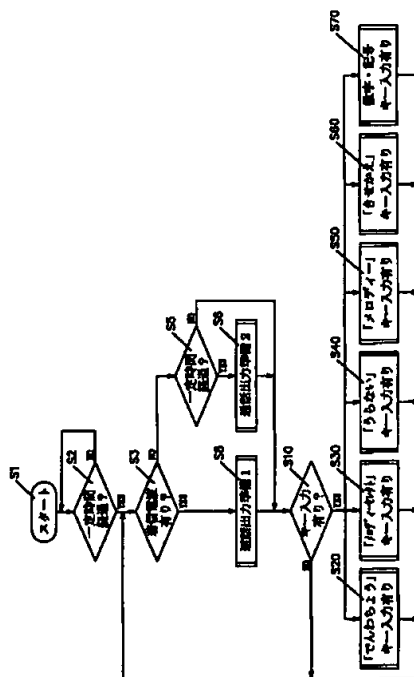
最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 携帯電話機玩具

(57) 【要約】

【課題】 テレビ電話機のような楽しみ方ができる携帯電話機玩具としての機能に加え、付加機能を充実させ、恰も実際の携帯電話機のように、様々な楽しみ方や、より便利な使い方ができる携帯電話機玩具を提供することを目的とする。

【解決手段】 本発明は、テレビ電話機のような電話遊びをすることができる携帯電話機玩具において、該携帯電話機玩具の記憶部に、複数の異なる画像情報、複数の異なる音楽・音声の情報等が記憶される。そして、該携帯電話機玩具のキー入力部における入力操作によって、様々な遊びや、より便利な使い方をすることができる。また携帯電話機の着信電波を検知する受信部も備えている為、携帯電話機の着信電波を検知すると、メロディや、点滅発光、画像表示によって着信報知し、またタイマーを備えることによって、所定の時間が経過すると、着信報知し、着信報知中に所定のキー入力を行うと、音声が出力されたり、電話相手のキャラクター画像が表示される。



【特許請求の範囲】

【請求項1】携帯電話機の着信電波を検知する受信部と、複数のキーにより構成されるキー入力部と、複数の異なる画像情報、複数の異なる音楽・音声の情報等を記憶している記憶部と、受信部やキー入力部からの信号に応じて情報を記憶部より読み出し各出力手段に情報を出力し制御する制御部と、タイマーと、制御部からの画像信号を表示する画像表示部と、制御部からの音声信号を音声に変換し出力する音声出力部とを備え、擬似的な電話遊びができると共に、様々な遊びをすることができることを特徴とする携帯電話機玩具。

【請求項2】請求項1において、所定の時間が経過すると、着信報知がなされ、所定のキー入力を行うことによって、前記記憶部に記憶されている所定の音声メッセージが出力されると共に、所定の画像が表示されることを特徴とする携帯電話機玩具。

【請求項3】請求項1又は請求項2において、前記受信部にて、携帯電話機の着信電波を検知すると、着信報知がなされ、所定のキー入力を行うことによって、前記記憶部に記憶されている所定の音声メッセージが出力されると共に、所定の画像が表示されることを特徴とする携帯電話機玩具。

【請求項4】請求項2又は請求項3において、前記着信報知とは、前記画像表示部に、着信中画像を表示する及び／又は前記音声出力部から着信報知音を出力することを特徴とする携帯電話機玩具。

【請求項5】請求項1乃至請求項4において、前記記憶部に、占い遊び情報、着せ替え遊び情報、メロディー作成遊び情報、着信報知音情報、電話帳情報の少なくとも1つ以上が記憶され、前記キー入力部における入力操作によって、占い遊び、着せ替え遊び、メロディー作成遊び、着信報知音の選択、電話帳から電話相手を選択して擬似的に電話を掛ける遊びの少なくとも1つ以上の遊びをすることができることを特徴とする携帯電話玩具。

【請求項6】請求項1乃至請求項5において、前記キー入力部の同一キーの入力回数によって、対応する画像情報及び／又は音楽・音声の情報に変化することを特徴とする携帯電話玩具。

【請求項7】請求項1乃至請求項6において、画像表示部が動画を表示することができることを特徴とする携帯電話機玩具。

【請求項8】請求項1乃至請求項7において、音声出力部から音又は音声を出力すると同時に画像表示部に動画を表示することを特徴とする携帯電話機玩具。

【請求項9】請求項1乃至請求項8において、前記制御部からの信号により着信電波検知を報知する及び／又は所定の時間の経過に対応して着信報知をする着信報知部を備え、光の点灯又は点滅により着信を報知することを特徴とする携帯電話機玩具。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】本発明は、携帯電話機玩具に関する。

【0002】

【従来の技術】従来より、携帯電話機玩具には、番号キーを押して電話をかけると、番号に応じて音声を聞くことができるものや、呼び出し音が鳴ってから通話キーを押すと音声を聞くことができる玩具が知られている。また、動画を見ながら音声やメロディ音を聞くことができ、テレビ電話機のような楽しみ方のできる携帯電話機玩具もある。

【0003】そして、このテレビ電話機のような楽しみ方のできる携帯電話機玩具では、画像表示部に通話相手のキャラクター画像等が表示され、恰も本物のテレビ電話機を使用している雰囲気を楽しめる。

【0004】ところで、昨今の実際の携帯電話機には、電話機能、テレビ電話機能の他に、ゲームや、占い、着信メロディー作成等の様々なことを行えたり、電話相手の名前や電話番号を何人も登録しておき、登録された相手には簡単に電話を掛けることができる機能を備えているものがある。しかしながら、従来の携帯電話機玩具には、携帯電話機のごっこ遊びをして、電話をかけたり、電話を受けたりして、動画や、音、音声を楽しむ機能以外に、実際の携帯電話機のように画像表示部上で様々な事や遊びを行ったり、より便利に電話機能を使用するための機能は、あまり備えられてはいなかった。

【0005】その為、電話機ごっこの機能に加え、実際の携帯電話機のように付加機能を充実させた携帯電話機玩具が望まれていた。

【0006】

【発明が解決しようとする課題】本発明は、上記従来技術の問題点に鑑みなされたものであり、テレビ電話機のような楽しみ方のできる携帯電話機玩具としての機能に加え、様々な遊びを行うことができる付加機能を充実させ、恰も実際の携帯電話機のように、様々な楽しみ方や、より便利な使い方のできる携帯電話機玩具を提供することを目的とする。

【0007】

【課題を解決するための手段】請求項1記載の発明は、携帯電話機玩具であって、携帯電話機の着信電波を検知する受信部と、複数のキーにより構成されるキー入力部と、複数の異なる画像情報、複数の異なる音楽・音声の情報等を記憶している記憶部と、受信部やキー入力部からの信号に応じて情報を記憶部より読み出し各出力手段に情報を出力し制御する制御部と、タイマーと、制御部からの画像信号を表示する画像表示部と、制御部からの音声信号を音声に変換し出力する音声出力部とを備え、擬似的な電話遊びができると共に、様々な遊びをすることができることを特徴とする。

【0008】本発明によれば、電話をかける操作が行わ

れると音声を出力する音声出力手段と、電話相手のキャラクター画像などを表示する画像表示部を備え、テレビ電話機を使用している雰囲気を楽しめると共に、様々な遊びを行うことができる為の画像情報、音楽・音声の情報等が記憶され出力される為、様々な遊びを行うことができる。また、本物の携帯電話機からの電波を受信し、その着信を検知する受信部も備えているので、使用者がこの玩具を持ち歩いている時などに本物の携帯電話機の着信に合わせて、該携帯電話機玩具も着信報知することが可能である為、本物の携帯電話機を所持しているかの
10 ような気分を味わえる。

【0009】請求項2記載の発明は、請求項1記載の携帯電話機玩具であって、所定の時間が経過すると、着信報知がなされ、所定のキー入力を行うことによって、前記記憶部に記憶されている所定の音声メッセージが出力されると共に、所定の画像が表示されることを特徴とする。

【0010】本発明によれば、所定の時間が経過すると、着信報知がなされ、利用者が、所定のキー入力を行うことによって、前記記憶部に記憶されている、例えば
20 話し掛けるような音声メッセージが出力され、また例えば電話相手のキャラクター画像などが表示されることにより、恰も電話が掛かってきたかのように、電話遊びを楽しむことができ、しかもテレビ電話のように楽しむことができる。

【0011】請求項3記載の発明は、請求項1又は請求項2記載の携帯電話機玩具であって、前記受信部にて、携帯電話機の着信電波を検知すると、着信報知がなされ、所定のキー入力を行うことによって、前記記憶部に記憶されている所定の音声メッセージが出力されると共に、
30 所定の画像が表示されることを特徴とする。

【0012】本発明によれば、本物の携帯電話機からの着信電波を検知し、それによって着信報知がなされ、所定のキー入力を行うことによって、前記記憶部に記憶されている、例えば話し掛けるような音声メッセージが出力され、また例えば電話相手のキャラクター画像などが表示されることにより、恰も電話が掛かってきたかのように、電話遊びを楽しむことができ、しかもテレビ電話のように楽しむことができる。しかも、本物の携帯電話機の着信と同時に行われることにより、よりリアルな感
40 じが楽しめる。

【0013】請求項4記載の発明は、請求項2又は請求項3記載の携帯電話機玩具であって、前記着信報知とは、前記画像表示部に、着信中画像を表示する及び／又は前記音声出力部から着信報知音を出力することを特徴とする。尚、着信報知音とは、単音、音と音とを組み合わせた音楽、メロディー、楽器や物から発する音、人や動物等の声、それらを組み合わせた合成音等を含む。

【0014】本発明によれば、前記着信報知が、本物の携帯電話機の着信報知のように、着信中画像を表示した
50

り、着信報知音を出力したりすることにより、よりリアルな感じが楽しめる。

【0015】請求項5記載の発明は、請求項1乃至請求項4記載の発明であって、前記記憶部に、占い遊び情報、着せ替え遊び情報、メロディー作成遊び情報、着信報知音情報、電話帳情報の少なくとも1つ以上が記憶され、前記キー入力部における入力操作によって、占い遊び、着せ替え遊び、メロディー作成遊び、着信報知音の選択、電話帳から電話相手を選択して擬似的に電話を掛ける遊びの少なくとも1つ以上の遊びをすることができ
ることを特徴とする。

【0016】本発明によれば、例えば今日の運勢を表示する占い遊びや、電話相手や、キャラクター等の洋服を選んでその洋服を着た電話相手や、キャラクター等を表示させるようにする遊びや、複数のメロディーの中から着信メロディーを選択できたり、記憶されているメロディーに合わせて表示されるキーに従って、キー操作を行うことにより、メロディーが出力される遊びや、予め記憶されている電話相手が擬似的に電話帳に登録されており、その中から電話相手を選択して電話を掛ける遊びを行うことができる。従って、実際の携帯電話機のように、様々な楽しみ方や、より便利な使い方のできる携帯電話機玩具を提供することができる。

【0017】請求項6記載の発明は、請求項1乃至請求項5記載の発明であって、前記キー入力部の同一キーの入力回数によって、対応する画像情報及び／又は音楽・音声の情報が変化することを特徴とする。

【0018】本発明によれば、例えば「でんわちょう」キーを1回入力すると、記憶されている1番目の電話相手の画像情報が表示され、その後他のキーを入力することなく「でんわちょう」キーを再度入力すると、記憶されている2番目の電話相手の画像情報が表示される、というように、同一キーの入力操作のみで、電話相手の選択、変更が可能となる。また例えばメロディーセレクトキーを1回入力すると、記憶されている1番目のメロディーに対応する画像情報が表示され、その後他のキーを入力することなくメロディーセレクトキーを再度入力すると、記憶されている2番目のメロディーに対応する画像情報が表示される、というように、同一キーの入力操作のみで、着信時に音声出力されるメロディーの選択、変更が可能となる。即ち、入力操作を簡便にすることができ、誰にでも簡単に使えて遊べる携帯電話玩具を提供
ことができる。

【0019】請求項7記載の発明は、請求項1乃至請求項6記載の発明であって、画像表示部が動画を表示することができることを特徴とする。

【0020】本発明では、玩具本体に備える画像表示部は静止画だけでなく動画も表示することができる。そのため、画像表示部にアニメーションを表示することや、電話相手のキャラクターの動画を表示したり、前記様々

5

な遊びの画面を動画にて表示したり、より楽しむことができる。

【0021】請求項8記載の発明は、請求項1乃至請求項7記載の発明であって、音声出力部から音又は音声を出力すると同時に画像表示部に動画を表示することを特徴とする。

【0022】本発明は、玩具本体に備えられる画像表示部に音声に合わせて画像を出力できる機能を備えたものである。そのため、例えば電話をかける操作をした後、画像表示部に電話相手のキャラクターの顔が表示され、出力される音声に合わせて、例えばキャラクター画像が口を動かすことで、テレビ電話で電話相手と通話している雰囲気を楽しむことができる。また、画像表示部に表示される画像や動画が音又は音声に合わせて切替わることで、動く紙芝居のような物語を表現することもできる。さらに、音声出力部から音楽を出力し、画像出力部にはその音楽のイメージ動画を表示することで音楽がより楽しくなる。

【0023】請求項9記載の発明は、請求項1乃至請求項8記載の発明であって、前記制御部からの信号により着信電波検知を報知する及び／又は所定の時間の経過に対応して着信報知をする着信報知部を備え、光の点灯又は点滅により着信を報知することを特徴とする

【0024】本発明は、携帯電話機の着信電波を検知した時や、所定の時間が経過した時に、制御部からの信号を受け、光の点灯又は点滅により着信電波を報知する着信報知部を備えることにより、より本物らしい機能を持つ携帯電話機玩具となる。

【0025】

【発明の実施の形態】本発明は、携帯電話機玩具である。この携帯電話機玩具は、電話を掛ける操作を行うと、画像表示部に画像や動画等が表示され、音又は音声が出力され、恰も電話しているかのように、しかもテレビ電話のような電話遊びをすることができると共に、占い遊び、着せ替え遊び、メロディー作成遊び、着信メロディーの選択、電話帳から電話相手を選択して擬似的に電話を掛ける遊び等の様々な遊びをすることができる。また携帯電話機の着信を検知する受信部も備えている為、携帯電話機の着信電波を検知すると、メロディーや、点滅発光、画像表示によって着信報知し、またタイマーを備えることによって、所定の時間が経過すると、メロディーや、画像表示によって着信報知し、着信報知中に所定のキー入力を行うと、音声が出力されたり、電話相手のキャラクター画像が表示される。

【0026】

【実施例】以下、図面に基づいて本発明の実施の形態を詳細に説明する。

【0027】図1は、本発明の携帯電話機玩具の基本回路構成を表すブロック図である。制御部1には携帯電話機の着信を検知する受信部3と、入力されたキー番号を

6

検知するキー入力部4からの信号が入力される。制御部1には画像情報や音声情報、プログラムなどが記憶してある記憶部2と、時間の経過をカウントするタイマー10が備えられている。尚、メロディー名画像、服装名画像及びその服装に対応したキャラクター画像は、データ順を付与されて記憶されている。電話相手のキャラクター画像は、データ順及び電話番号を付与されて記憶されている。制御部1では、入力された信号に応じて、又はタイマー10からの情報に応じて、記憶部2より情報を読み出し、所定の処理を実行し各出力手段に情報信号を出し制御する。また、制御部1からの情報信号が入力されると、画像表示部5は画像を表示し、音声出力部6は音又は音声を出し、着信報知部7は点灯又は点滅する。尚、動画画像とは、記憶部2に、画面データが、数10×数10程度のドットイメージデータとして記憶され、その画面データは、状態が僅かずつ異なるものが複数記憶されており、動画画像データが構成される。そして、制御部1にて、所定の処理を実行する際に適当なタイミングで動画画像データの画像データを切り替えることによって、画像が連続的に動作しているような動画画像（アニメーション）表示が行われる。

【0028】図2及び図3は、本発明の携帯電話機玩具の一実施例における外觀図である。図2は正面図を、図3は背面図をそれぞれ示してある。本体8は、電源をON/OFFする電源スイッチ80と、使用者が番号を入力するキー入力部4と、画像を表示する画像表示部5と、音又は音声が出力される音声出力部6と、携帯電話機の着信を点灯又は点滅で報知する着信報知部7とにより構成されている。そして、キー入力部4は、電話をかける為の「でんわする」キー4a、相手方からのメッセージを聞く為の「でんわとる」キー4b、電話相手を選択する為の「でんわちょう」キー4c、電話番号や、メロディー音を入力する為の、0から9迄の数字及び記号に対応した数字・記号キー4d、着信メロディーを選択する為のメロディーセレクトキー4e、占い遊びをする為の「うらない」キー4f、メロディー作成遊びをする為の「メロディー」キー4g、着せ替え遊びをする為の「きせかえ」キー4hから構成されている。

【0029】そして、「でんわちょう」キー4c、メロディーセレクトキー4e、「うらない」キー4f、「メロディー」キー4g、「きせかえ」キー4hからのキー入力によって、それぞれのキーに対応したプログラムが稼働する。

【0030】また、0から9迄の数字及び記号に対応した数字・記号キー4dには、それぞれのキーに対応した音階が設定記憶されている。例えば「1」キーには、「ド」、「2」キーには、「レ」、「3」キーには、「ミ」、「4」キーには、「ファ」、「5」キーには、「ソ」、「6」キーには、「ラ」、「7」キーには、「シ」、「8」キーには、「1」キーの「ド」より1オ

7

クター上の「ド」、「9」キーには、「2」キーの「レ」より1オクターブ上の「レ」、「0」キーには、「3」キーの「ミ」より1オクターブ上の「ミ」、「#」キーには、「4」キーの「ファ」より1オクターブ上の「ファ」が設定記憶されている。

【0031】次に、本発明に係るプログラムのフローチャートを図4乃至図11に基づいて説明する。まず玩具本体に電源スイッチ80をONにして電源が投入されると、ステップS1のスタートから制御手順に従い制御を実行する。ステップS2では、電源投入後一定時間経過したか否かを判別し、経過していなければ再度ステップS2に戻り、経過していればステップS3に進む。ステップS3では、受信部3が携帯電話の着信電波を検知しているか否かを判別し、検知していなければステップS5に進み、検知しているとステップS8に進む。ステップS5では、更に一定時間経過したか否かを判別し、経過していなければステップS10に進み、経過していればステップS6に進む。

【0032】ステップS8では、まずステップS80にて、過去一定時間以内に着信電波を検知したか否かを判別し、検知したと判別すると、ステップS81に進み、着信を検知していないと判別すると、ステップS10に進む。続いてステップS81では、他の機能の処理中、例えば古い遊びや、着替替え遊び等の処理中か否かを判別し、処理中であればステップS82に進み、その処理を続行させる。処理中で無ければ、ステップS83に進み、着信中画像表示、設定登録されている着信メロディーの出力、点滅発光を行う。続いてステップS84では、着信報知信号の出力中に「でんわとる」キー4bからの入力があったか否かを判別し、入力があった場合は、ステップS85にて、記憶部2に記憶されている複数の電話相手のキャラクターの中からランダムに選択された動画像と、音声フレーズとを出力させる。

【0033】例えば雄猫のキャラクターAが受話器と共に動画表示され、「もしもし、Aよ。」「皆でサイクリングしない?」「Bも誘いたいからお電話してくれる?」「じゃ、あとでね。」とか、「もしもしAよ。」

「買い物に行きましょうよ。」「おでかけの用意ができたからお電話ちょうだい。」「じゃ、あとでね。」というメッセージが出力される。また例えば、雄猫キャラクターBが受話器と共に動画表示され、「もしもし、Bだよ。」「ねえ、サッカーやろう。」「もう皆集まっているんだよ。」「Cにも電話して一緒においでよ。」「じゃ、待ってるよ。」とか、「もしもし、Bだよ。」「明日A達とお出かけするの。」「僕も誘ってよ。」「じゃ、待ってるよ。」というメッセージが出力される。また例えば、雄猫キャラクターAとは違う雄猫キャラクターCが受話器と共に動画表示され、「もしもし、Cよ。」

「Aがお電話ちょうだいって。」「何か大事なことをみたいよ。」「じゃ、またね。」というメッセージが表示さ

8

れる。また例えば、雄猫キャラクターDが受話器と共に動画表示され、「もしもし、Dだよ。」「AがBとデートしたんだって?」「Bはどこに行ったか聞いてよ。」「じゃね。」というメッセージが表示される。その後、ステップS10に進む。ステップS8にて、「でんわとる」キー4bからの入力がないと判別した場合も、ステップS10に進む。

【0034】尚、ステップS6に進んだ場合は、ステップS8とほぼ同様のシステム動作フローであり、違いは、ステップS8のステップ83において、点滅発光が行われただけなので、説明は省略する。

【0035】ステップS10では、「でんわとる」キー4b以外のキー入力があったか否かを判別し、キー入力がないと判別すると、ステップS3に戻る。一方、ステップS10にてキー入力があったと判別した場合は、入力されたキー番号を判別し、入力されたキー番号に対応する処理を実行する。

【0036】そして、ステップS10にて「でんわちょう」キー4cが入力されたと判別すると、ステップS20に進む。ステップS20では、まずステップ200にて、記憶部2に記憶されている複数の電話相手の名前及びキャラクター画像のデータのうち、データ順が1番目のデータを表示させる。そして次にステップS201にて、「でんわちょう」キーが入力されたか否かを判別し、入力されたと判別した場合には、記憶部2に記憶されている複数の電話相手の名前及びキャラクター画像のデータのうち、先に表示されたデータの次順のデータを1つ表示させる。その後、ステップS201に戻る。

尚、先に表示されたデータが最後尾のデータであれば、次に表示されるデータは1番目のデータとするよう制御される。また、ステップS201にて、「でんわちょう」キーが入力されていないと判別した場合には、ステップS203に進む。ステップS203では、「でんわちょう」キーが入力された後一定時間経過したか否かを判別し、経過していないと判別すると、ステップS201に戻り、経過したと判別すると、ステップS204に進む。ステップS204では、番号表示・入力画像を表示させ、ステップS205に進む。ここで、操作者は、表示された番号を数字・記号キー4dによって入力する。そして、ステップS206にて、操作者が「でんわする」キー4aの入力を行うと、ステップS207に進み、入力間違いがあるか否かを判別する。間違いがあると判別すると、キャラクター画像を動画表示させ、更に「間違ってるよ。」という音声出力させる。また、ステップS207にて、間違いが無いと判別すると、ステップS208に進み、電話転送中画像を所定時間、動画表示させ、更にステップS209に進み、入力した番号に対応した電話相手のキャラクターを表示させ、所定の音声フレーズを出力させる。

【0037】例えば雄猫のキャラクターAが受話器と共

に動画表示され、「もしもし、Aよ。」「今うちにDが来てるの。」「Bにも電話して、一緒に来て。」「じゃ、あとでね。」とか、「もしもしAよ。」「ちょうど良かった。今クッキー焼いてるの。」「後で届けるからね。」「じゃ、あとでね。」というメッセージが出力される。また例えば、雄猫キャラクターBが受話器と共に動画表示され、「もしもし、Bだよ。」「あのね、僕一人でお留守番なんだ。」「寂しいから、来てくれない?」「Aにも電話して、一緒に来てよ。」「じゃ、待ってるよ。」とか、「もしもし、Bだよ。」「これからE達とプールに行くんだよ。」「一緒に行こうよ。」「じゃ、待ってるよ。」というメッセージが出力される。また例えば、雌猫キャラクターAとは違う雌猫キャラクターCが受話器と共に動画表示され、「もしもし、Cよ。」「Aが明日皆で遊園地に行こうって。」「じゃ、またね。」というメッセージが表示される。また例えば雄熊キャラクターDが受話器と共に動画表示され、「もしもし、Dだよ。」「僕皆でドライブに行きたいな。」「あー楽しそー。」「じゃね。」というメッセージが表示される。

【0038】ステップS10にてメロディセレクトキーが入力されたと判別すると、ステップS30に進む。ステップS30では、まずステップS300にて、記憶部2に記憶されているメロディー名画像のデータのうち、一番目のデータを表示させる。次に、ステップS301にて、再度メロディセレクトキーが入力されたか否かを判別し、入力されたと判別すると、記憶部2に記憶されているメロディー名画像のデータのうち、先に表示されたデータの次順のデータを1つ表示させる。その後、ステップS301に戻る。尚、先に表示されたデータが最後尾のデータであれば、次に表示されるデータは1番目のデータとするよう制御される。また、ステップS301にて、メロディセレクトキーが入力されていないと判別すると、ステップS303に進み、該メロディー名のメロディーを着信報知時に出力するよう記憶部2に記憶する。そして、ステップS304に進み、記憶部2に記憶されている該メロディーの関連画像を動画表示させ、該メロディーの音声出力させる。

【0039】ステップS10にて「うらない」キーが入力されたと判別すると、ステップS40に進む。ステップS40では、まずステップS400にて、「今日の運勢」というような古いタイトル画像を表示させ、また「占てみよう!」という音声出力させる。また、該プログラムが終了するまで、記憶部2に記憶された、該プログラムに対応したタイトルバックメロディーを出力させる。そして、ステップS401に進み、運勢結果に対応する星の数を、所定の数の範囲において決定する。その決定された星の数に対応した処理を実行する。ステップS402にて、星の数が1つの場合、ステップS407に進み、星1つの画像表示と、星1つの場合に対応

したキャラクターの動画像表示及び音声出力を行う。ステップS403にて、星の数が2つの場合、上述のステップS407に進み、その後ステップS408に進み、星2つの画像表示と、星2つの場合に対応したキャラクターの動画像表示及び音声出力を行う。ステップS404にて、星の数が3つの場合、上述のステップS407、S408に進み、その後ステップS409に進み、星3つの画像表示と、星3つの場合に対応したキャラクターの動画像表示及び音声出力を行う。ステップS405にて、星の数が4つの場合、上述のステップS407、S408、S409に進み、その後ステップS410に進み、星4つの画像表示と、星4つの場合に対応したキャラクターの動画像表示及び音声出力を行う。ステップS406にて、星の数が5つの場合、上述のステップS407、S408、S409、S410に進み、その後ステップS411に進み、星5つの画像表示と、星5つの場合に対応したキャラクターの動画像表示及び音声出力を行う。

【0040】ステップS10にて「メロディー」キーが入力されたと判別すると、ステップS50に進む。ステップS50では、まずステップS500にて、「Aの演奏会」というようなタイトル画像を表示させる。また該プログラムが終了するまで、記憶部2に記憶された、該プログラムに対応したタイトルバックメロディーを出力させる。そして、ステップS501にて、メニュー画像として、記憶部2に記憶されている複数のメロディーに対応した複数のメロディー名画像を、そのメロディー順番号と共に、所定の時間ずつ順次、繰り返し表示させ、更に「番号を押してね。」という音声出力させる。そして、ステップS502にて、そのメロディーに対応したメロディー順番号の「1」キーが、数字・記号キー4dにて入力されたと判別すると、ステップS505に進む。ステップS505では、まずステップS5050にて、音符画像を表示させ、更に「番号を押してね。」という音声出力させる。そして、そのメロディーに対応した音階と、その音階に対応したキー番号を表示させ、それに従って、操作者は、ステップS5051にて、そのキー番号を1つずつ入力すると、上述したそのキーに対応する音を出力する。この時、入力間違いがあると判別されると、即ち表示されているキー番号とは違うキー番号が入力されると、ステップS5053にて、間違い指摘の動画表示を行い、更に「間違ってるよ。」という音声出力させる。ステップS5054にて、最後のキー番号の入力が終わっていないと判別されると、ステップS5051に戻り、終わったと判別されると、S5055にて、そのメロディーに関連するメロディー関連画像を動画表示させ、またそのメロディーを音声出力させる。又、S503ステップにて、メロディー順番号の「2」キーが、数字・記号キー4dにて入力されたと判別すると、ステップS506に進む。S504ステップ

11

にて、メロディー順番号の「3」キーが、数字・記号キー4dにて入力されたと判別すると、ステップS507に進む。尚ステップS506、S507では、上述したステップS505において、出力される画像、音声データが、入力されたメロディー順番号に対応するデータに変わるだけで、システム動作フローは同じなので、説明は省略する。

【0041】ステップS10にて「きせかえ」キーが入力されたと判別すると、ステップS60に進む。ステップS60では、まずステップS600にて、「きせかえA」というようなタイトル画像と、キャラクターの動画像を表示させる。また該プログラムが終了するまで、記憶部2に記憶された、該プログラムに対応したタイトルバックメロディーを出力させる。そして、ステップS601にて、メニュー画像として、記憶部2に記憶されている複数の服装に対応した服装名画像を、その服装順番号と共に、所定の時間ずつ順次、繰り返し表示させ、更に「番号を押してね。」という音声出力させる。そして、ステップS602にて、その服装に対応した服装順番号の「1」キーが、数字・記号キー4dにて入力されたと判別すると、ステップS605に進む。ステップS605では、例えば「ドレス」姿のキャラクターを、頭からつま先までスクロールしたような動画像を表示させる。ステップS603にて、その服装に対応した服装順番号の「2」キーが、数字・記号キー4dにて入力されたと判別すると、ステップS606に進む。ステップS606では、例えば「ズボン」姿のキャラクターを、頭からつま先までスクロールしたような動画像を表示させる。ステップS604にて、その服装に対応した服装順番号の「3」キーが、数字・記号キー4dにて入力されたと判別すると、ステップS607に進む。ステップS607では、例えば「コート」姿のキャラクターを、頭からつま先までスクロールしたような動画像を表示させる。

【0042】ステップS10にて数字・記号キー4dが入力されたと判別すると、ステップS70に進む。ステップS70では、数字・記号キー4dのうち、入力されたキーに応じた音階を出力する。上述のように、数字・記号キー4dのそれぞれのキーには、音階がそれぞれ対応しており、例えば、「1」キーを押すと「ド」の音を出力し、「2」キーを押すと「レ」の音を出力し、「3」キーを押すと「ミ」の音を出力し、「4」キーを押すと「ファ」の音を出力し、「5」キーを押すと「ソ」の音を出力し、「6」キーを押すと「ラ」の音を出力し、「7」キーを押すと「シ」の音を出力し、「8」キーを押すと、「1」キーの「ド」より1オクターブ上の「ド」の音を出力し、「9」キーを押すと、「2」キーの「レ」より1オクターブ上の「レ」の音を出力し、「0」キーを押すと、「3」キーの「ミ」より1オクターブ上の「ミ」の音を出力し、「#」キーを押

12

すと、「4」キーの「ファ」より1オクターブ上の「ファ」の音を出力する。従って、この音階を利用して、操作者は自分の好きなメロディーを奏することもできる。

【0043】以上、好ましい実施例を挙げて本発明を説明したが、本発明はその実施例に限定されるものではなく、特許請求の範囲に記載した技術的範囲内で種々に改変できる。携帯電話玩具の形状は、上述の通りでなくても良い。

【0044】

10 【発明の効果】本発明は、以上説明したような形態で実施され、次のような効果を有する。

【0045】以上のように、本発明は、電話相手の話しかける顔や動作などを見ながら音声フレーズが聞ける等のテレビ電話機を使用している気分を楽しめると共に、様々な遊びや、便利な遊び方をすることができる等の付加機能が充実している。例えば、占い遊び、着せ替え遊び、メロディー作成遊び、着信メロディーの選択、電話帳から電話相手を選択して擬似的に電話を掛ける遊び等の遊びを行うことができる。また本物の携帯電話機の着信電波を検知する機能も備えるので、携帯電話機と同時に着信報知し、更にタイマーを備えるので、所定の時間が経過すると、自動的に着信報知し、そして、携帯電話機と同様に電話相手のからの電話を受けることができる。従って、あたかも本物のような携帯電話機の操作遊びをすることができたり、又人を驚かせるような使い方もできる。

【図面の簡単な説明】

【図1】本発明の一実施例であって、基本的な回路構成を示すブロック図である。

【図2】本発明の外観正面図である。

【図3】本発明の外観背面図である

【図4】本発明の一実施例のプログラムを示すフローチャート図である。

【図5】本発明の一実施例のプログラムを示すフローチャート図である。

【図6】本発明の一実施例のプログラムを示すフローチャート図である。

【図7】本発明の一実施例のプログラムを示すフローチャート図である。

40 【図8】本発明の一実施例のプログラムを示すフローチャート図である。

【図9】本発明の一実施例のプログラムを示すフローチャート図である。

【図10】本発明の一実施例のプログラムを示すフローチャート図である。

【図11】本発明の一実施例のプログラムを示すフローチャート図である。

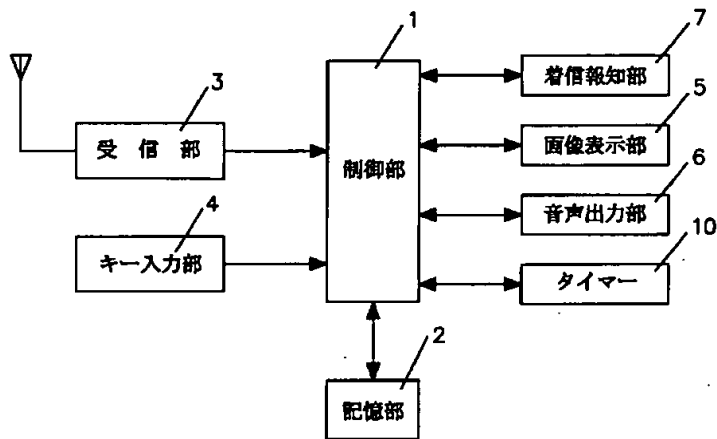
【符号の説明】

1 制御部
2 記憶部

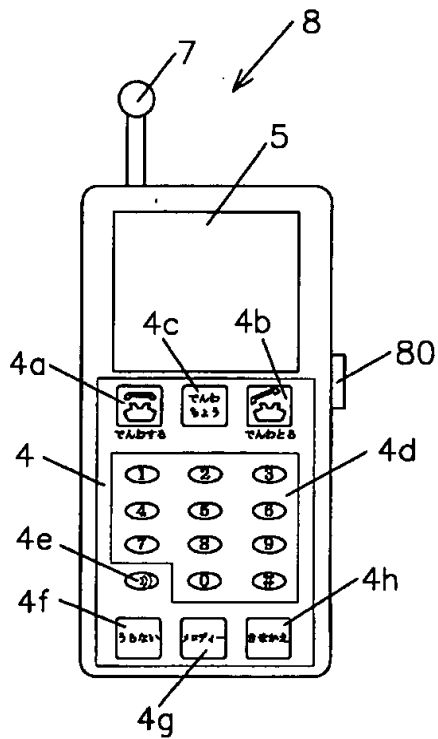
50

- | | | | |
|---|-------|----|-------|
| 3 | 受信部 | 7 | 着信報知部 |
| 4 | キー入力部 | 8 | 玩具本体 |
| 5 | 画像表示部 | 10 | タイマー |
| 6 | 音声出力部 | | |

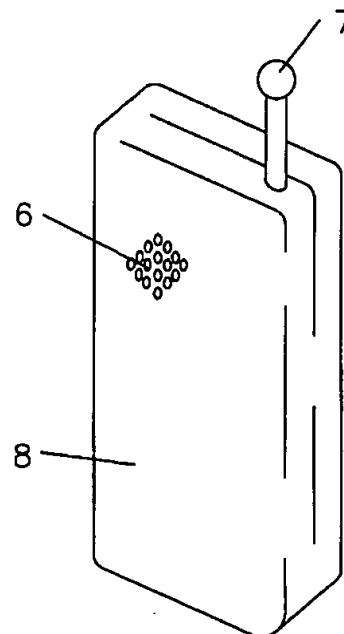
【図1】



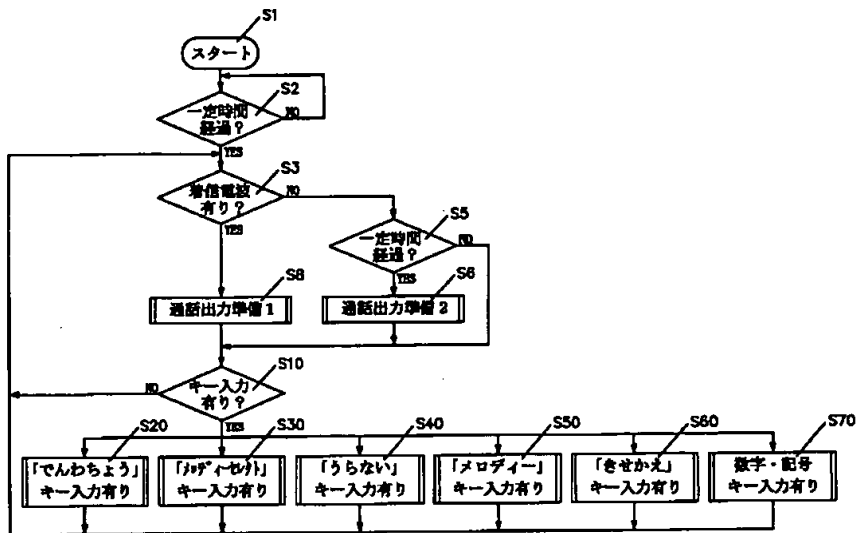
【図2】



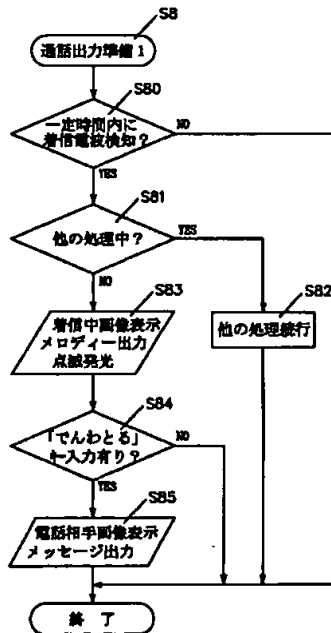
【図3】



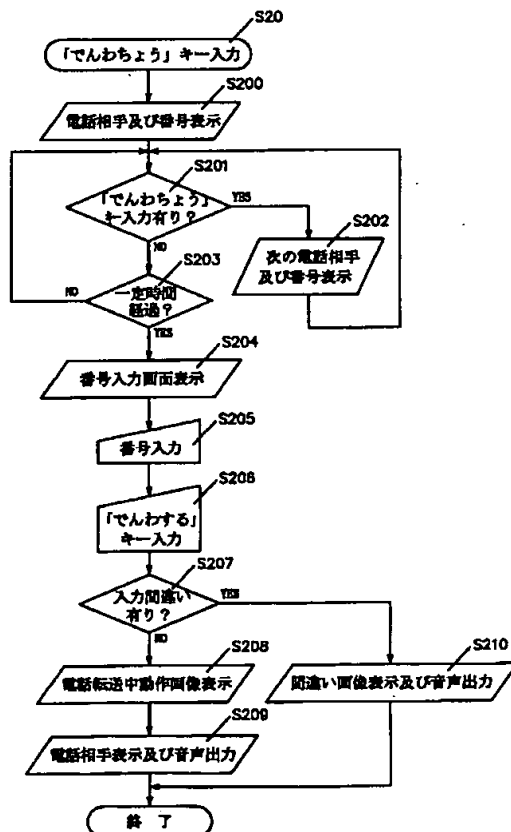
【図4】



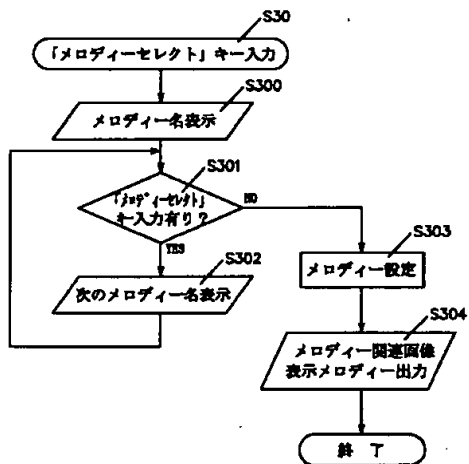
【図5】



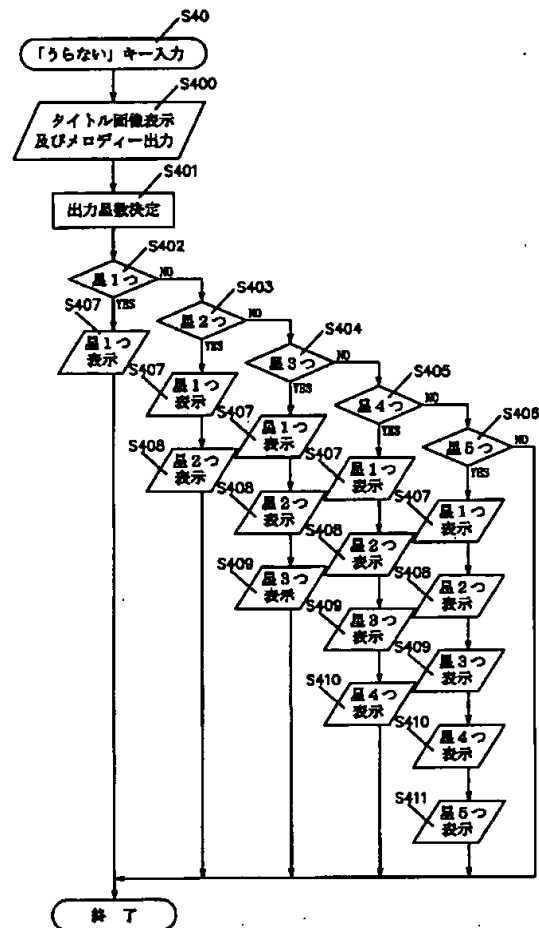
【図6】



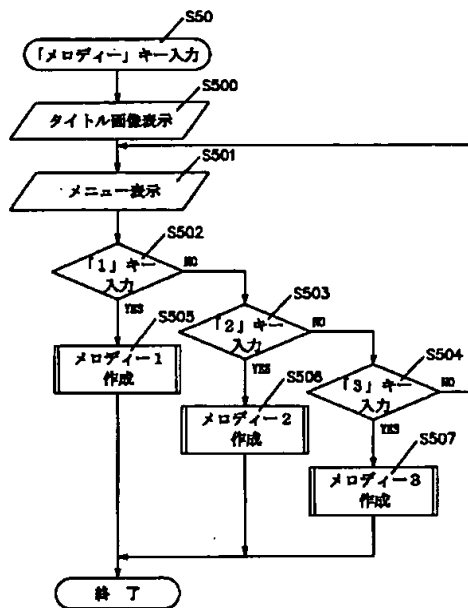
【図7】



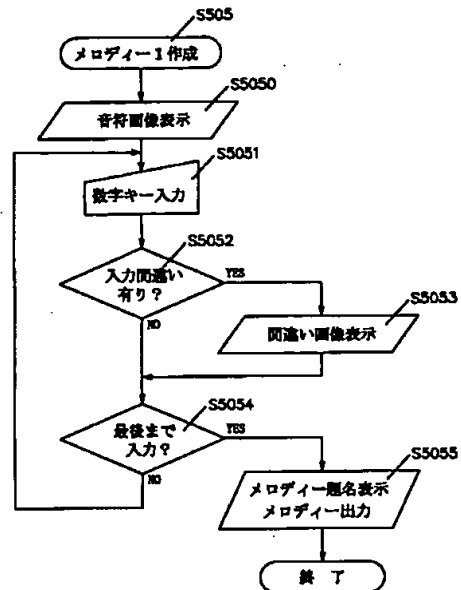
【図8】



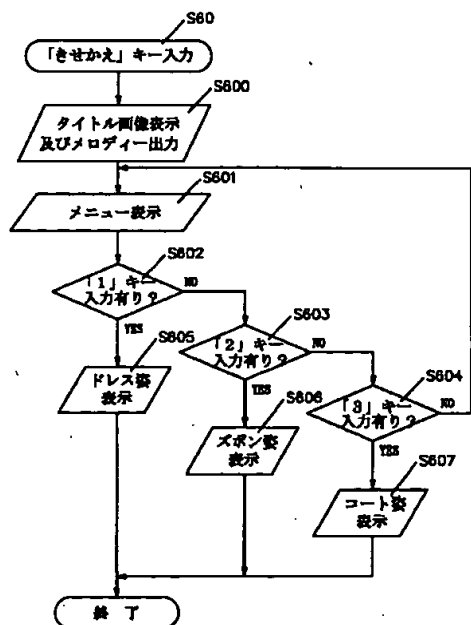
【図9】



【図10】



【図11】



フロントページの続き

Fターム(参考) 2C150 CA18 DD06 DD24 DD28 DF03
DF06 DF33 ED42 ED52 EF29
5K027 AA11 FF03 FF22 FF28 FF30
GG08 HH00
5K067 BB04 DD30 DD52 DD54 FF13
FF23 FF24 FF25 FF26 FF33
FF40 HH23 KK15